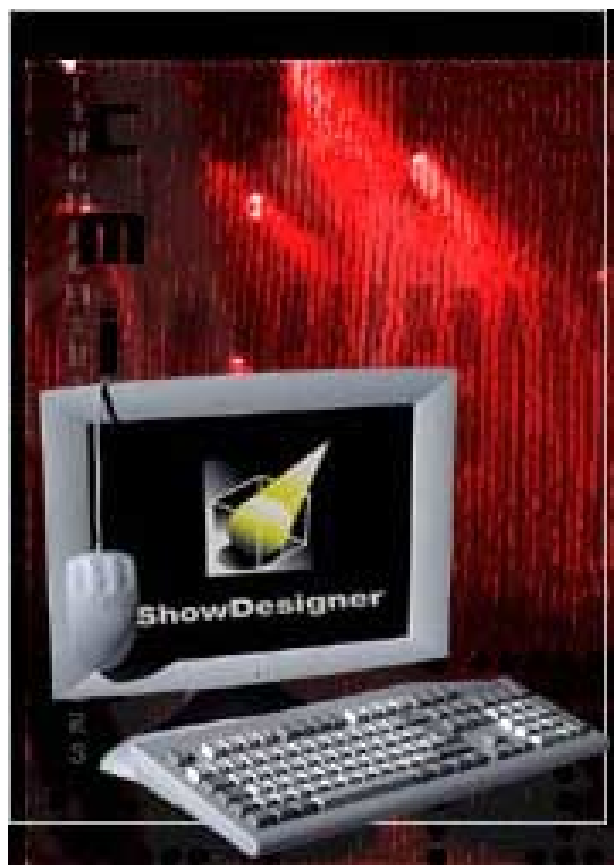


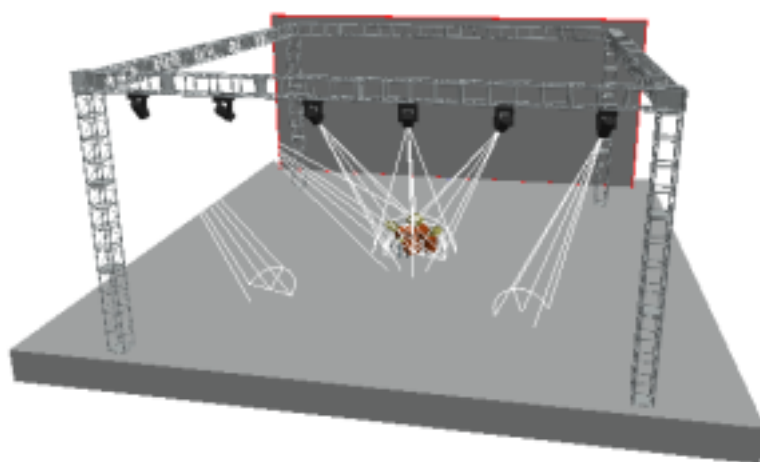
Martin

マーチン
ショーデザイナー
取扱説明書 V.4.4

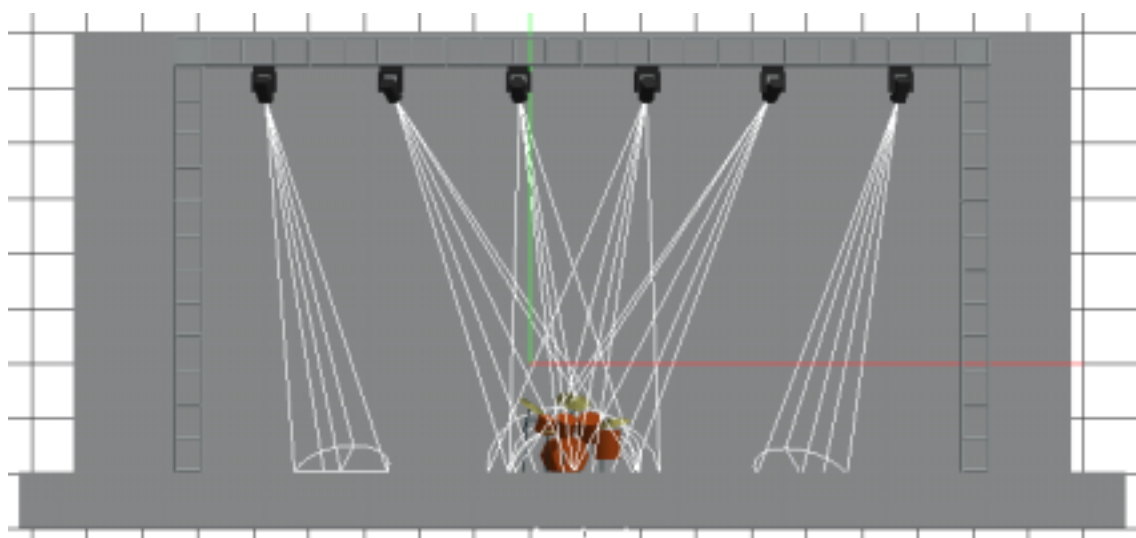


クイックスタート

下記のようなステージを組み立ててみましょう。



3D 画面



2D 画面フロントビュー

‘ Show Designer ’ を開きます。

1. オブジェクトを選択する

まず、設定するステージに必要な物をライブラリーから選択し、読み込ませます。

はじめにステージフロアー（床）を選択し、読み込んでみましょう。

メニューバーの[View]から[Object list]をクリック。新しいウィンドウが開く
新しいウィンドウの[Import]をクリック。

[Stage Attributes]を選択して[開く]をクリック。オブジェクトのリストが開く。

リストから[Stage floor 20 X 20m]を選択して[Import]をクリック。

これでステージフロアー（床）が現在のシーンに読み込まれました。

次にサイクロラマ（ホリゾン、壁）を読み込んでみましょう。

[Import]をクリック。

[Stage Attributes]を選択して[開く]をクリック。オブジェクトのリストが開く。


リストから[Cyclorama 18 X 8m]を選択して[Import]をクリック。

これでサイクロラマが現在のシーンに読み込まれました。

[Close]をクリックするとオブジェクトリストウィンドウが閉じます。

2. 簡単なステージの組立

1.で選択し読み込んだオブジェクトを、シーンに組み込んで見ましょう。


メニューバーの[Edit]から[Insert]をクリック。（またはをクリック）


メインウィンドウの、ステージを設置したいところでクリック。

1.で選択した2つのオブジェクトの入った小さなボックスが出てきます。

リストから[Stage floor 20 X 20m]をクリック。

ステージフロアーが設置されます。

メニューバーの[Display Mode]から[Solid]をクリック（またはをクリック）すると立体的な画像になり、見やすくなります。


ズームアウトをするには、メニューバーの[Camera]から[Zoom]をクリック（またはをクリック）し、下のほうにドラッグします。

逆にズームインをするには、上のほうにドラッグします。

[Front] [Back] [Left] [Right] [Top] [Bottom]をクリックすると、視点を変えたシーンを見る事ができます。

シーン全体を見るには、そのボタンをダブルクリックしましょう。

同じようにサイクロラマも挿入してみましょう。

メニューバーの[Edit]から[Insert]をクリック。(またはをクリック)
メインウィンドウの、オブジェクト(サイクロラマ)を置きたいところでクリック。
1.で選択した2つのオブジェクトの入った小さなボックスが出てきます。
リストから[Cyclorama 18 X 8m]をクリック。
サイクロラマが表示されます。

ステージ上の正しい位置に移動します。



をクリックし、サイクロラマをドラッグ・ドロップします。(垂直のみの移動)



をクリックすると、水平に移動ができます。



は、垂直・水平問わず自由に移動させる事ができます。

- * ドラッグする際、Alt キーを押しながらドラッグすると、選択されているもののみを移動させることができます。
- * 細かい移動の場合は、メニューバー[Settings]の[Preferences]をクリック。[Snap] タブを開き、[Magnetic objects] ‘ Active ’ のチェック[v]をはずします。(または枠内の数値を小さくします)


作り上げたステージを保存しましょう。

メニューバーの[File]から[Save As]をクリック。
名前を入力して[保存]をクリック。

3. 3本のトラスで脚を組立


メニューバーの[View]から[Object list]をクリック。新しいウィンドウが開く
新しいウィンドウの[Import]をクリック。
[Truss English]を選択して[開く]をクリック。ライブラリーが開く。
リストから[truss(20.5 X 20.5 x 8 feet)]を選択して[Import]をクリック。
[Close]をクリック。

トラスをステージに組み込みましょう。

メニューバーの[Edit]から[Insert]をクリック。(またはをクリック)
メインウィンドウの、空いているところ(ステージと重ならない所)をクリック。
リストから[truss(20.5 X 20.5 x 8 feet)]をクリック。
トラスが表示されます。

2本目・3本目のトラスは、同じ物をコピーすると簡単です。

コピーしたいトラスを指定(トラスをクリックする 赤く縁取り)。

メニューバーの[Edit]から[Duplicate]をクリック。(またはをクリック)
メインウィンドウの適当なところでクリック。
コピーされたトラスが表示されます。

これを繰り返し、複数のトラスを組み入れることができます。

次にこの一つ一つのトラスをつなぎ合わせてトラスの脚を1本つくります。

どれかのトラスひとつをクリックして指定。(赤くなる)



右クリックし、[Select]をクリック(またはキーボードの[+]を押す)

(のトラスは緑になる)

つなげたい別のトラスをクリックして指定。(赤くなる)


メニューバーの[Operations]から[Align]をクリック。

あらゆる可能性のつなぎ合わせが、縦つなぎと横つなぎのグループで表示されます。

赤と緑で  や  と表示されているので、つなげたい組み合わせをクリック。
[OK]をクリック。

初めに選択した緑のトラスが、赤いトラスにつながる、という事になります。

今つなげたトラスを一本のものとしておく必要があるでしょう。つなげたトラスは、一本が赤、一本が緑になっています。それを一緒に移動させるには、両方を選択してひとつのグループにします。 つないだトラスを一本のものとする。


グループ化させたい全てのトラスの上で右クリックし、[Select]をクリックして、メニューバーの[Operations]から[Group]をクリック（またはをクリック）、あと1本のトラスも同じようにしてつなげて、グループ化させ、3本のトラスがつながった、1本の脚を作り上げましょう。

緑になって（選択されて）いるオブジェクトの選択をはずすには、そのオブジェクトをクリックして指定し、右クリックして[Select]を選択します。一度に、選択されている全てのオブジェクトの選択をはずすには、キーボードの[Shift]と[Esc]を一緒に押してください。

このように、同じ物をいくつかコピーしてつなげる時には、下記の方法でもできます。

コピーしたい物を指定し、右クリックして[Properties]を選択。
[Orientation]のタブをみると、

- | | |
|--------------------------|------------------------|
| ‘ Position (Meters) ’ | 現在その指定した物がある位置（縦・横・奥行） |
| ‘ Size (Meters) ’ | 指定したもののサイズ（縦・横・奥行） |
| ‘ Rotation (Degrees) ’ | 指定したものの角度 |
- となっているので、そのサイズ、またはポジションを参考にして、

メニューバーの[Edit]から[Duplicate Multiple]を選択（またはをクリック）、ウィンドウの中をクリック。 ‘ Multiple Copies ’ のウィンドウが開く。
[Relative Position]に、元となる物を基本（0,0,0）としてコピーする場所を、または[Absolute Position]に実際の位置を、[Copies]にコピーをいくつ作るかの数値を入力する。

サイクロラマを、ステージの後ろのほうへ移動させましょう。（をクリック！）


サイクロラマをクリックして指定。（赤くなる）
ウィンドウの上のところにある[Top]をクリックし、上からのビューに変更する。
サイクロラマを上の方へドラッグして、ステージの後ろに移動させる。

- * 重なっている物のどちらかを選択する場合、同じ場所でゆっくりとクリックをします。クリックごとに前のものから後ろのものへ、一つずつ選択されます。移動をさせる時には、選択したいものが選択されたところで ‘ Alt ’ を押しながら移動をさせます。

今までの作業を上書き保存しておきましょう。

4. トラスを口の字に組立

脚に使った同じトラスを使って口の字のトラスを組立てます。

メニューバーの[Edit]から[Insert]をクリック。(またはをクリック)
ウィンドウの空いているところをクリック。
[Truss(20.5 X 20.5 x 8 feet)]をクリック。



で、角度を変えることもできます。

表示したトラスをコピーし、6本をつなぎ合わせてグループにします。つないだトラスを4本使って口の字のトラスを作りましょう。

前で作った脚を移動させ、口の字のトラスにつなぎ合わせます。上から、横から、後ろから、そして前からのビューで、正しくつなぎ合わされているかを確認してください。正しくつなぎ合わされたら、全てのトラスを選択してグループ付けし、ステージの真中へ移動させます。

5. シーンの構成

layer(層)を使ってシーンを構成する事ができます。新しいシーンを作る際、全ての物は[default object layer]に入っています。まずは、新しいlayerを作ります。

メニューバーの[Edit]をクリック。[Edit Object layers]をクリック。

新しいウィンドウ[Edit layers]が開きます。このウィンドウには全ての有効なlayerが表示されます。今は[default object layer]のみですが、この名前を変えましょう。名前のあるところを2回ゆっくりとクリックし、新しい名前を入力します。とりあえず「Stage」と入れましょう。2つめのlayerを有効にするため「Rigging」と名前を付けましょう。2つのlayerがあり、'Stage' layerが有効になっていて、これから新しく挿入したものは自動的にこのlayerに置かれることとなります。トラスを'Rigging layer'に移動させる必要があります。

トラスを指定します。

指定したトラスの上で右クリックし、'Properties'をクリック。

'Object layer'タブを選択。

'Rigging layer'の隣の'On layer'の(-)をクリック。

((-) が (v) に変わる)

'OK'をクリック。

Rigging layer を隠してみましよう。

‘ Edit ’ をクリック。

‘ Clear Pick ’ をクリック。

‘ Edit ’ をクリック。

‘ Edit Object layer ’ をクリック。

‘ Rigging ’ layer の隣の ‘ Visible ’ の (v) をクリック。

‘ OK ’ をクリック。

トラスブリッジが隠れました。

もう一度表示するには、(v) をクリックし、(-) に戻します。

6. 灯体を設置

灯体を簡単にトラスにつなげるため、トラスブリッジのグループを解除しておきましょう。

トラスブリッジを指定。

メニューバーの ‘ Operation ’ から ‘ Ungroup ’ を選択。

メニューバーの ‘ Edit ’ から ‘ Deselect All ’ を選択 (またはキーボードの Shift キーと Esc キーを同時に押す)

灯体をライブラリーから選択するだけで、簡単に設置することができます。



をクリック。

トラスの、灯体を設置したいところをクリック。(新しいウィンドウ表示)

新しいウィンドウには、現在のシーンで使用される灯体が表示されています。

新しいシーンの場合はマーチンの全ての灯体が表示されます。マウスを [Martin] の上に持っていくと、新たなウィンドウが現れ、マーチンの全ての灯体を表示します。

[MAC 500 Mode 4] を選択します。(MAC 500 が指定した位置に配置)

同じようにして、MAC 500 を 6 台トラスに設置しましょう。

トラスにつながっていない場合は、トラスの移動と同じように移動させるか、Align させてつなげましょう。

全ての灯体は自動的にパッチされるようになっていますが、変更するには、

MAC をクリックして指定する。(赤くなる)

右クリックして [Properties] を選択。 [Info/Patch] タブを開く。

ここで灯体が接続されるポート (リンク) を指定することができます。 [Auto] ボタンを押すと、灯体は空いているアドレスにパッチされます。

次に進む前に、ここでドラムをステージに配置してみましょう。

メニューバーの[View]から[Object list]をクリック。

[Import]をクリック。

[Musical instruments]を開く。

[Drum kit]を選択。

[Close]をクリック。

メニューバーの[Edit]から[Insert]をクリック。

メインウィンドウをクリック。

リストから[Drum kit]を選択。

適当な位置に移動させましょう。


7. キューを作成


まず初めのキューを作成するため、ライトをオンにしてみましょう。

はじめの MAC 500 をクリックして指定し、右クリックして[Properties]を選択。

[Other]タブでランプをオンにします。([Lamp on])ゴボや色もここで指定します。

Fader、Shutter が open になっていることを確認します。

ビームは、をクリックし、ビームを的確な位置にドラッグして設定します。

で、焦点をクリックするだけで設定する事もできます

ビームをドラッグするためにクリックすると、他の灯体を選択してしまう事がありますが、キーボードの[Alt]を押しながら操作すると、事態は避けられるでしょう。

焦点を正しく合わせるには、上からと前からのビューを見て確認します。

これらの作業は、選択されている灯体（緑・赤共）に有効です。

他の灯体も同じようにして、お好みのキューを作り上げ、保存しましょう。

[Cue]をクリック。

メニューバーの[Save cue as]をクリック。

キュー番号と名前を入れて ' OK ' をクリックし、保存します。

次に、灯体の設定や、焦点を変更して、他のキューとして保存しましょう。

いくつかのキューを作り上げたら、[View]メニューの[Cue list]を選択し、キューリストを開いてみましょう。シーンに含まれる全てのキューが表示され、全てをリンクさせることができます。キューからキューへのタイミングを入力しましょう。

8. サイクロラマに画像（ビットマップ）を設定

全ての外面に、ビットマップをつけ、背景を設定することができます。

（お使いになるビットマップがどこに保存されているかを確認してから始めましょう。）

メニューバーの[View]から[Material list]をクリック。

新しいウィンドウがオープン

新しく開いたウィンドウの黒い部分で右クリック。

メニューバーの[New]から[Texture]を選択。

[Simple]：色が反射し、透明な材質。

[Texture]：普通の材質。色も、ビットマップどおりに表現。

貼り付けるビットマップを指定するため、[Browse]を使用。

[開く]をクリック。

[Apply]をクリック。

[Base]と、または[Bump]をクリックし、[OK]をクリック。

満足するものになるまで操作しましょう。

[OK]をクリック。

[Close]をクリック。

貼り付けるビットマップを選択したら、これをサイクロラマに貼り付けます。

サイクロラマをクリックして指定します。（赤）

右クリックして[Properties]を選択。

[Material]タブで、左側にある現在の絵や色を指定。

右側の貼り付ける物をクリック。

[OK]をクリック。

結果を見るためには、ディスプレイモードが‘ Solid ’である必要があります。

上書き保存をしておきましょう。

9. 3D画面・レンダー画面を表示

2Dで操作していたシーンを3Dにして見てみましょう。

メニューバーの[Window]から[New 3D window]をクリック。

新しいウィンドウのカメラのビューを設定する。

メニューバーの[Camera]から[Full view]をクリック（またはをクリック）。

（全体像が見えるようになる）



をクリックするとカメラの視察機能となり、カメラをオブジェクトや、定めた焦点の周囲を回転させたりすることができます。

ドラムをクリックし、カメラの焦点にくるようにドラッグして移動させます。

マウスを動かし、カメラを移動させてください。

[Display Mode]、[Solid]をクリックし、立体映像にします。

カメラのポジションがよければ、現実的なレンダービューにしてみます。

[Display Mode]をクリック。

[Render]をクリック。

[Start]をクリック。

[OK]をクリック。

シャドウ・スモークのオン・オフ、周囲のライトレベルの設定や、画像の大きさをパーセンテージで調整をすることができます。パーセンテージを中断すると、レベルが同じかそれよりも低いディマーの灯体を無視します。スモークの設定には時間がかかりますので、上手く使用してください。[OK]をクリックすると画面に適合されますが、ウィンドウのサイズによっては数分かかります。

10. オフライン

オフラインにする前に、灯体のいくつかはランプがオン・フェーダーとシャッターはオープンになっていることを確かめて、シーンを保存しましょう。

Show Designer を閉じます。（メニューバーの‘File’から‘Exit’をクリック。）

Offline を開き、シーンを読み込みます。

メニューバーの‘File’から‘Open’をクリック。

作ったシーンを選択して[開く]をクリック。

シーンが読み込まれると、ワイヤーフレームのシーンが表示されます。

これを「部屋」とよびます。

‘Camera Inspect’などで好みのカメラビューにしましょう。

そのままだとビームは部屋の壁を照らすことになりますので、投影したいビームの layer を選択します。

ステージ layer を 'intersectable' にします。

 'Edit' をクリック。

 'Edit object layers' をクリック。

 'Stage' layer の 'Intersect' の (-) をクリックし、(v) にします。

 'OK' をクリック。

ビームはステージレイヤーの全ての物を投影します。

(ステージフロア、サイクロラマ、ドラムキット)

ビームはワイヤーフレームモードで表示されています。

Direct X ハードウェアサポートのないグラフィックカードをお使いでしたら、これが最も速く表示する方法です。

Direct X ハードウェアサポート付のグラフィックカードをお使いでしたら、Direct X ワイヤフレームモードや Direct X ソリッドモードにしてみてください。

ここでは Direct X ソリッドモードにしてみましよう。

部屋のビームの効果をスモークと共に表すことができます。'Setting' の 'Preferences' で開いたウィンドウでスモークのレベルを調整する事ができます。スモークの濃度を調整して、ビームがどのように表現されるかを見て設定を変更する事ができるのです。また、ここで周囲のライトレベルの設定などもできます。

スモークレベルを 20 に設定しましょう。

ビームのライン (ゴボの形など) の明るさが調整されます。

[ambient level]で部屋の周囲の明るさを調整できます。ここでは 10%にしてみましよう。

このファイルを別名保存しておきましょう。

このようにしておくと、ShowDesigner ではオリジナルのファイルを開く事ができます。

ここで、ShowDesigner でオリジナルのファイルを開きましょう。メニューバーの[View]から[Cue list]を選択して、[Cue list]を開きます。Offline の画面が見えるように[Cue list]ウィンドウを動かし、[Cue List]の[Go]をクリック。 Offline の画面で ShowDesigner のキューを表示する事になります。

DMX の外部入力ができるものをお使いでしたら、'Control' の 'Follow DMX' を選択する事で外部の DMX を読み込むことができます。

但し、まず正しいドライバーを選択し、設定する必要がある場合もあります。

Show Designer

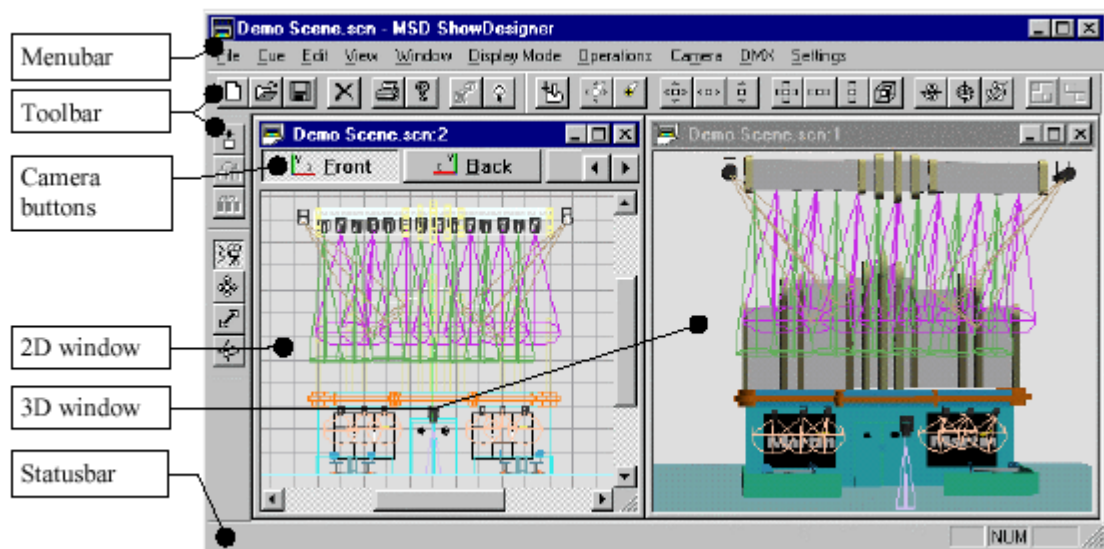
ショーデザイナーは、MSD パッケージの中でメインの部分となります。

ショーデザイナーによってシーンを構成します。キューに照明の設定を作って保存し、再生させる事が可能です。レンダー機能を使って、シーンの現実的なイメージを見ることができます。

ショーデザイナーで作上げたシーンは、OffLine を試してみる事ができます。

ショーデザイナーのキュー再生を、OffLine で確認することができます。


オプションのハードウェアの使用により、DMX 値を送信、灯体を直接コントロールしたり、入力したりする事ができるので、キューの DMX 値をコントローラーに送信する事ができます。



[Show Designer]コマンド説明

オブジェクトリスト[Object List]

メニューバーの[View]から、[Object list]を選択して開きます。

リストの中のオブジェクトは、 ボタンをクリックするとシーンに組み込むことができます。

[Delete]

指定したオブジェクトをリストから削除します。

[Delete]をクリックすると、確認ウィンドウが現れ、もう一度確認することになります。この操作は、既に組み込まれているオブジェクトには作用しませんが、これ以上シーンにこのオブジェクトを追加することができなくなります。

[Rename]

オブジェクトの名前の変更ができます。

[Rename]をクリックすると、指定したオブジェクトの名前が青い枠になるので、そこへ新しい名前を入力してください。Enter キーを押すと、名前が変更されます。

既にこのシーンにある名前と同じ名前には変更できません。エラーウィンドウが現れ、操作はキャンセルされます。

[Import]

モデルライブラリーの中のオブジェクトを、このシーンへ組み入れます。

ファイルオープンウィンドウが現れ、モデルライブラリーのディレクトリーの中が表示されます。ライブラリーを選択して[開く]をクリックすると、その中のオブジェクトがリスト表示されます。オブジェクトを選択して[Import]をクリックしてください。シーンのオブジェクトリストに追加されます。

同じ名前のものが既にこのシーンにある場合は、「 ~.x 」(x は数字)として、表示されます。

[Close]

このウィンドウを閉じます。


[<<Less/More>>]

オブジェクトリストにはプレビュー機能がついています。[More>>]をクリックすることで、プレビューウィンドウが表示されます。リストからオブジェクトを選択すると、1秒ほど

でプレビューウィンドウに表示されます。ディスプレイモードを変更したり、プレビュー横のスライダーによって縦・横の大きさを変えたりして見るすることができます。プレビュー下のスライダーではズームを変えることができます。ボタンによって、水平に回転させて見るすることができます。この時、プレビュー下のスライダーは、回転スピードを調整します。

灯体リスト[Fixture List]

メニューバーの[View]から[Fixture list]を選択して開きます。

リストの中のスポットは、 ボタンをクリックするとシーンに組み込むことができます。

[Delete]

指定したスポットをリストから削除します。

[Delete]をクリックすると、確認ウィンドウが現れ、もう一度確認することになります。

この操作は、既に組み込まれているスポットには作用しませんが、これ以上シーンにこのスポットを追加することができなくなります。

[Rename]

スポットの名前の変更ができます。

[Rename]をクリックすると、指定したスポットの名前が青い枠になるので、そこへ新しい名前を入力してください。Enter キーを押すと、名前が変更されます。

既にこのシーンにある名前と同じ名前には変更できません。エラーウィンドウが現れ、操作はキャンセルされます。

[Add]

スポットディフィニションファイルの中のスポットを、このシーンへ組み入れます。

ファイルオープンウィンドウが現れ、スポットディレクトリーの中が表示されます。ファイルをダブルクリックすると、その中の全てのスポットが表示されます。スポットを選択し、[開く]をクリックします。

同じ名前のものが既にこのシーンにある場合は、「 ~.x 」(x は数字)として、表示されます。

[Close]

このウィンドウを閉じます。

マテリアルリスト[Material List]

シーン内の物体の材質を定義します。

メニューバーの[View]から[Material list]を選択して開きます。

ウィンドウ内の黒い部分で右クリックしても、メニューが現れます。

[Import]

[Import]ボタンと、右クリックしたメニューの中の[Import]は、同じ機能になります。

マテリアルライブラリーや、他のシーンファイル、モデルライブラリーの中のマテリアルを、このシーンへ組み入れます。

ファイルオープンのウィンドウが現れるので、ファイルを選択すると、その中のマテリアルがリスト表示されます。シーンに組み入れたいマテリアルを選択し[OK]をクリックしてください。シーンのマテリアルリストに追加されます。

[Close]

このウィンドウを閉じます。

[New]

2つのマテリアルタイプから選択します。

[Edit]

選択したマテリアルの編集をします。

“ Edit Simple Material ”

右下の[Apply]をクリックすると、左上にプレビューが表示されます。

‘ Name ’ の枠で、編集したマテリアルの名前を変更することができます。

マテリアルの色は、‘ Color ’ の[Edit]をクリックして表示される ‘ Color Selection ’ のウィンドウで変更します。

‘ Reflection (%) ’ 光の反射率。全く反射しない外面は0%、100%は鏡。

‘ Highlight size ’ ハイライト。ラフなものは数字が大きく、スムーズなものは小さい数字になる。

‘ Transparency (%) ’ 透明度。光の浸透度を表す。

‘ Refraction ’ 屈折率。

例：

ダイヤモンド	2.42
コップ	1.55
氷	1.31
水晶	1.55
透明なアクリル樹脂 (風防ガラス)	1.49
水	1.34

‘ Absorption (%) ’ 吸収率。マテリアルが1 mで光をどのくらい吸収するか。

“ Edit Texture Material ”

[Edit]の隣に[Bitmap]ボタンがある場合、マテリアルにビットマップを貼り付けることができます。

‘ Mapping ’ オブジェクトに、ビットマップをどのように貼り付けるかを設定します。

‘ Spherical ’ オブジェクトの周りを包むようにビットマップは貼り付けられます。

‘ Rectangular ’ オブジェクトの前面にビットマップは貼り付けられます。

‘ Bitmap ’ 貼り付けるビットマップを設定します。‘ File ’ の空欄に打ち込むか、[Browse]をクリックし、ファイルから選択します。

‘ Spherical ’ を選択した場合、

‘ Size ’ 入力した数字の分、反復されます。

‘ Horizontal ’ 物体の後ろから、水平に前を通過して後ろに戻るまで、ビットマップが何回転するか。

‘ Vertical ’ 上から下まで垂直方向に、何回転するか。

‘ Rectangular ’ を選択した場合、

‘ Size ’ ビットマップの大きさを入力。

オブジェクトのサイズは、表示したビットマップの大きさから測ることができます。

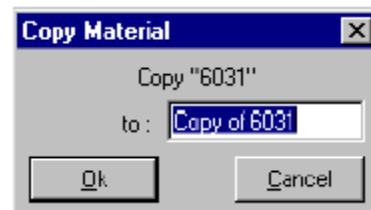
‘ Mirroring ’ ビットマップが繰り返される時、on になっていると、同じ方向に反転しながら繰り返されます。

‘ Fit to Preview ’ ‘ Rectangular ’ を選択した際のみ有効。ボックスをチェックすると、表示には ‘ Preview ’ のみに反映され、‘ Size ’ に入力した数字は無効となり、プレビューに表示されるように、四角にちょうどフィットする。

[Copy]

選択したマテリアルをコピーします。

ウィンドウが表示されるので、コピーしたものに名前をつけて[Ok]をクリックしてください。



[Delete]

指定したマテリアルをリストから削除します。

[Delete]をクリックすると、確認ウィンドウが現れ、もう一度確認することになります。

この操作は、既に組み込まれている、このマテリアルを使用したオブジェクトには作用しませんが、これ以上シーンにこのマテリアルをあてがうことができなくなります。

キューリスト[Cue List]

シーン内のキュー全てをリスト表示します。

メニューバーの[View]から[Cue List]、または[Cue]から[Select Cue]を選択して開きます。

ウィンドウの中には、‘ Current Cue ’として最後に選択していたキューが表示されます。

リストの中でハイライトになっているキューが操作するキューです。

‘ Cue ’

キューの識別子。

1 ~ 999.999.999 (キュー999、サブキュー999、サブサブキュー999) までを表します。

‘ In ’

フェードインタイム (時間表記)

‘ Out ’

フェードアウトタイム (時間表記)

‘ Link ’

次にくるキューをリンクさせます。

‘ Name ’

キューの (叙述的な) 名前。

‘ Follow ’

リンクが指定されている場合、

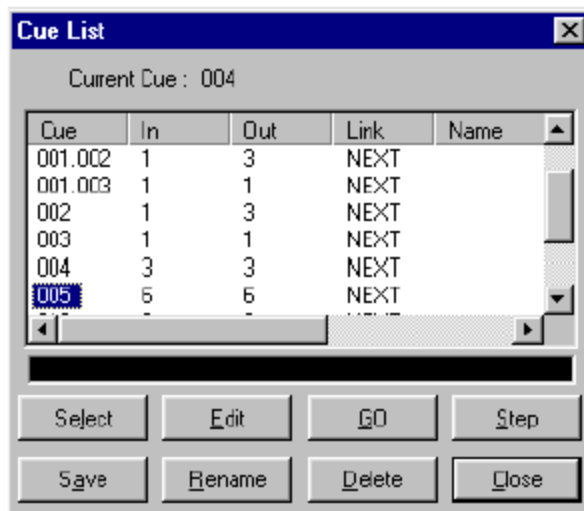
フォローオンタイムを指定します。

‘ Delay In ’

ディレイインタイム

‘ Delay Out ’

ディレイアウトタイム



[Select]

現在のキュー（ハイライトになるキュー）を選択します。

[Save]

ステージ設定は、ハイライトされたキューで保存されます。

[Edit]

ハイライトになっているキューの内容（フェードタイム、ディレイタイムやリンクなど）を編集します。

[Rename]

ハイライトになっているキューのキューナンバーを編集します。

[GO]

現在のキューから、ハイライトにしたキューへクロスフェードします。[Step]ボタンが[STOP]に変わります。クロスフェードが終了すると、オートリンクが指定されている場合は次にリンクされたキューへのクロスフェードが自動的に開始され、続きます。指定されたキューにオートリンクがされていないか、または[STOP]をクリックすると、止まります。

[Delete]

ハイライトになっているキューを削除します。

[Step]

現在のキューからハイライトにしたキューへクロスフェードします。[Step]ボタンは[STOP]に変わります。クロスフェードが終了すると止まります。オートリンクが指定されていると終了しません。[STOP]をクリックすると止まります。

[Close]

このウィンドウを閉じます。

オブジェクト・スポットの操作

1. ツールバーか、メニューから [move][scale][rotate]等の操作を選んでください。
2. 操作するオブジェクトやスポットを、クリックして指定します。(スポットは、そのスポットからのビームをクリックして指定する事もできます。また、重なって影になっているオブジェクトは、ゆっくりと同じ場所でクリックをすると、手前のオブジェクトから遠くのオブジェクトへ、ひとつずつ次々に選択されます。)
3. クリックしたままドラッグします。(この際 ' Alt ' キーを押しながらクリックをすると別のオブジェクトを指定してしまう事を避けることができます。)
4. この時、右クリックすると、操作はキャンセルされます。
5. 左クリックを放すと操作は完了し、レンダー画面以外の開いているウィンドウ全てが変更に対応します。
6. 同じ操作をする場合は 2. から繰り返してください。

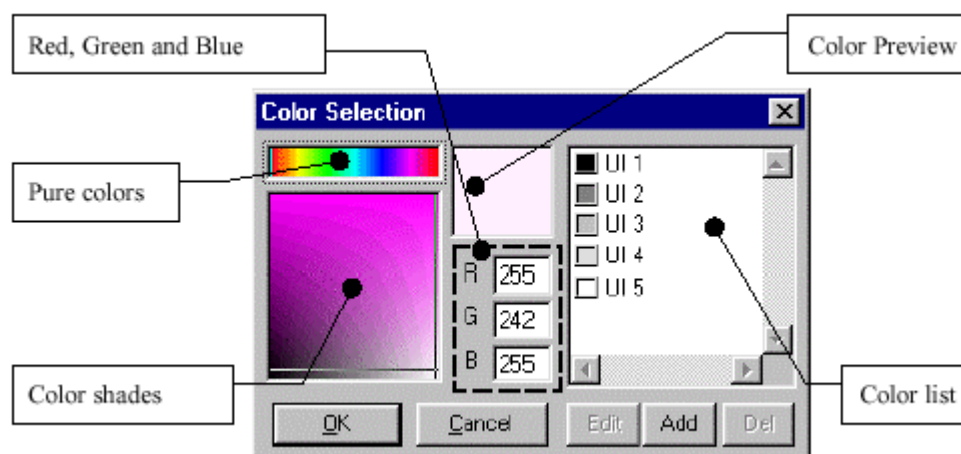
操作をする際は、2Dのウィンドウを使用することをお勧めします。

複数のオブジェクトを一度に指定する場合、一つずつ指定してから右クリックをし、[Select]を選択します。選択されているものは緑色の枠で囲まれます。選択したものの全ての選択をはずすには、同じように指定するか、メニューバーの[Edit]から[Deselect All]を選択するか、' Shift ' と ' Esc ' を同時に押してください。

カラーセレクション

カラーを選択する際には

' Color Selection ' のウィンドウで指定することになります。



' Pure colors ' と ' Color shades ' からマウスで指定するか、R・G・Bに直接数字を入力するか、または ' Color list ' の中から指定します。

選択した色は、' Color Preview ' で確認することができます。

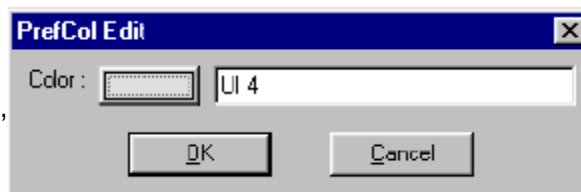
' Add ' 新しく選択した色をリストに保存します。

‘ Del ’ リストの中の色を削除します。

‘ Edit ’ リストの中の色を編集して保存
します。

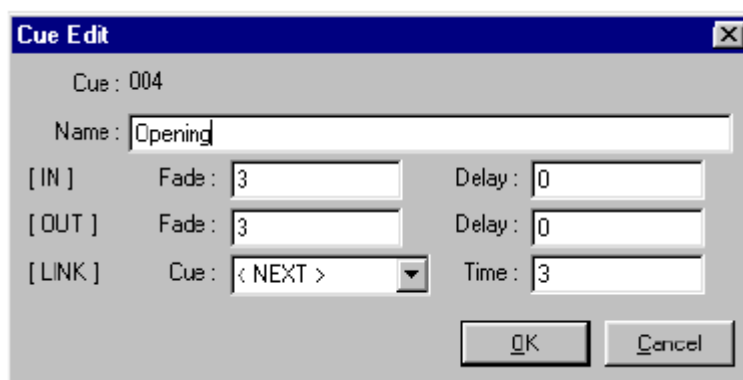
新しいウィンドウ ‘ PrefCol Edit ’
に、変更する色の名前を入力し、

‘ Color ’ の右のボタンをクリックして、色を指定します。



キュー

キューは番号で表されます。999のキューを定義することができます。それぞれのキューは、999のサブキューに分けて、さらに999のパートとして分けて定義することができます。キューに名前を付けたり、タイムセッティング、またオプションでリンクも設定することができます。



[IN] ‘ Fade ’ フェードインタイム ‘ Delay ’ デイレイインタイム

[OUT] ‘ Fade ’ フェードアウトタイム ‘ Delay ’ デイレイアウトタイム

[LINK] ‘ Cue ’ 次のキューへのリンクを指定 ‘ Time ’ リンクタイム

時間表示は、[時間 : 分 : 秒 . 1/10 秒]となっていて、最短時間は 1/10 秒 (0.1) 最高時間は 999 時間 59 分 59 秒 9/10 (999 : 59 : 59.9) となります。

プロパティ

スポットやオブジェクトを指定し、右クリックして[Properties]をクリックすると、プロパティシートが表示され、詳細を確認・変更することができます。

‘ Orientation ’

下記、数値を入力し、変更することができます。

‘ Object ’ の場合

Position [Meters] (ポジション (m)) X-Y-Z

Size [Meters] (サイズ (m)) ‘ Width ’ 幅

‘ Height ’ 高さ

‘ Depth ’ 奥行き

Rotation [Degrees] (ローテーション) X-Y-Z

‘ Spot ’ の場合

Focus Point [Meters] 焦点を設定します。

[Home] パン・チルトが可能なスポットで、最大限の半分の値に設定されます。

‘ Materials ’

オブジェクトの部分ごとにマテリアルを変更し割り当てることができます。

左側の ‘ Parts ’ から部位を選択し、右の ‘ Materials ’ でマテリアルの種類を指定します。

[Add] ライブラリーやシーンからマテリアルを取り入れます。

[Unlink] 標準のマテリアルにもどします。

‘ Layers ’

[On layer]をクリックすると、指定したものがどのレイヤーに定義されているかを見ることができます。

‘ Info / Patch ’

スポットのパッチを変更します。

一番上にパッチされているスポットの種類が表示され、そのスポットのエフェクトがリストとなって表示されます。パッチできるエフェクトは ‘ * ’ がつけられています。

‘ Base ’ パッチできないアイテムを選択した時に表示されます。

[Auto] 自動的に空いているアドレスにパッチします。

‘ Beam ’

ビームの角度や強度の設定を変更します。

‘ Fader ’ 強度

‘ Iris ’ アイリス

‘ Zoom ’ ビーム角

‘ Color Mix ’

色の設定を変更します。

‘ Color Wheels ’

カラーホイールからカラーを指定します。

‘ Gobo Wheels ’

ゴボを選択します。

[I] インデックス

[R] ローテーション

* インデックスのアングルや、ローテーションのスピードは、‘ Other tab ’で設定します。

‘ Gobo ’

ゴボホイールのないスポットの場合、ファイルからゴボのイメージを指定して表示します。

‘ Pan / Tilt ’

パン、チルトを設定します。グリッド線は45°ごとになっています。

[Option]

Swap P/T パンとチルトを交換する。

Pan Invert パンを反対にする。

Tilt Invert チルトを反対にする。

‘ Other ’

ランプオンなど、他のタブシートでカバーされないエフェクトが表示され、設定することができます。



















Modeler

モデラーは、MSD のモジュールを管理しています。

モデラーによって、物をデザイン、作成し、ライブラリーに保存すると、ショーデザイナーでシーンの中に組み込んでいく事ができます。

基本となる形が、プリミティブとして用意されていますので、その形を変形させて使用することができます。

1. メニューから、またはツールバーから操作方法を選択します。
2. プリミティブをクリックし、選択します。
3. 左クリックのままドラッグする事で変形などの操作ができます。
4. 右クリックすると操作がキャンセルされます。
5. 左クリックをはずすと、操作は完了し、変更は開いている全てのウィンドウ（レンダーディスプレイモード以外）に見ることができます。
6. 同じ操作をする場合には、2. から繰り返します。

Cube:			
Cylinder:			
Sphere:			
Toroid:			
Triangle:			
Rectangle (2D):			
Circle (2D):			

OffLine

オフラインでは、様々な種類のムービングライト、スクローラー、スポットライトのエフェクトを見ることができます。

コントローラーやショーデザイナーで作ったキューをモニターに写し、実際に灯体がなくても必要に応じて変更や調整をすることができます。

カラー、アイリス設定、明かりの強度、ムーブ、ゴボ選択などがスクリーン上に表示されます。

時間短縮のため、ショーデザイナーでゴボにビットマップを使用している場合、ライブラリーの中の使用可能なラインにリンクします。

作成したビットマップをゴボとしてラインで表現したい場合、[Gobo editor]を使ってゴボのラインとして作成してください。

オフラインで表示するシーンは、ショーデザイナーで作成します。オフラインでシーンを表示する際には、他でそのシーンが開かれていない事を確認してください。オフラインとショーデザイナーを同時に表示する場合は、シーンファイルのコピーを作って、違うファイルを開いている状態にしてください。

操作を簡単にするため、レイヤーを変えて表示して見ることができます。オブジェクトレイヤーでビームを表示することもできます。オブジェクトがどのレイヤーにおかれるかは、ショーデザイナーで指定します。オフラインでは変更できません。フィクスチャーレイヤーはオフラインでも変更が可能です。

使用されている灯体はオフラインパッチしなおす事もできます。DMX アドレスだけでなく、使用される入力ポートも変更できます。

灯体の位置は、プロパティを使って、または ' Alt ' を押しながらのドラッグ&ドロップで移動が可能です。

カメラポジションを変更していくつかの視点を保存しておく事もできます。

オフラインは、ショーデザイナーから、またはコントローラーなどの外部入力から DMX 値を読み込むことができます。

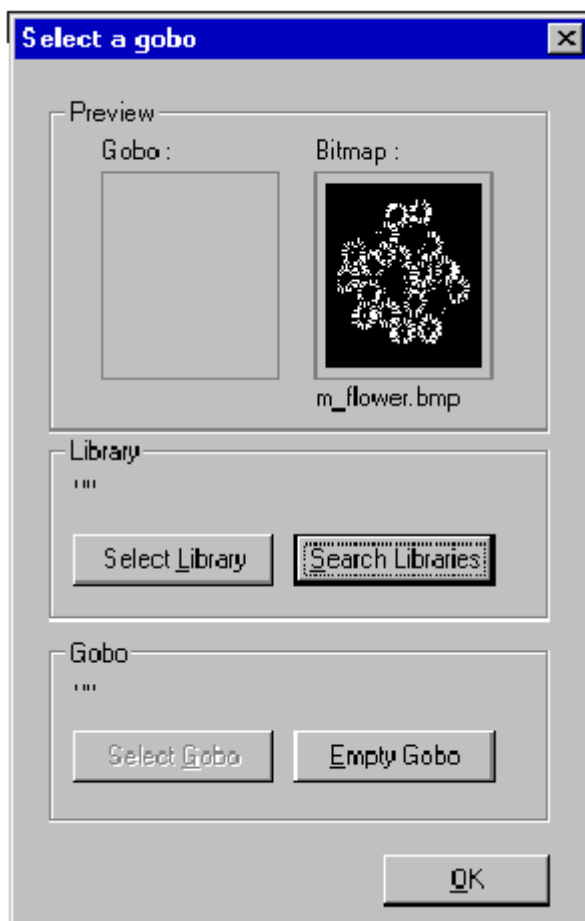
外部入力の DMX ソースを見るには、別のハードウェアと相当なドライバーが必要です。メニューバーの ' Control Follow DMX ' で、ショーデザイナーか、外部入力かを、切り替えます。

[シーンのロード]

シーンをオフラインで読み込む際、ゴボのラインも読み込む必要があります。ゴボの名前から、自然にライブラリーにリンクされ、ラインが読み込まれるようになっていますが、合致するラインゴボが見つからなかった場合、[Select a gobo]ウィンドウが開きます。

“ Preview ”

[Gobo] 選ばれたラインゴボ
[Bitmap] 合致するラインゴボが
 見つからなかったゴボ



ラインゴボを選択する方法は3通りあります。

何も選択しない “ OK ” をクリック。

オフラインでは、何もゴボが選択されていない状態のノーマルビームが表示される。

違うラインゴボを選択してしまった場合などは、[Empty Gobo]をクリックし、クリアにする。

他のライブラリーから合致するラインゴボを探してみる。

[Search Libraries]をクリック。

[Gobo Search Libraries]ウィンドウが開く。

ライブラリーを選択すると、自動的に合致するラインゴボの検索がはじまります。

合致したものが見つかると、左側の “ Gobo ” に表示されます。表示されたものでよければ “ OK ” をクリック。

ファイルから自分で選択し、リンクさせる。

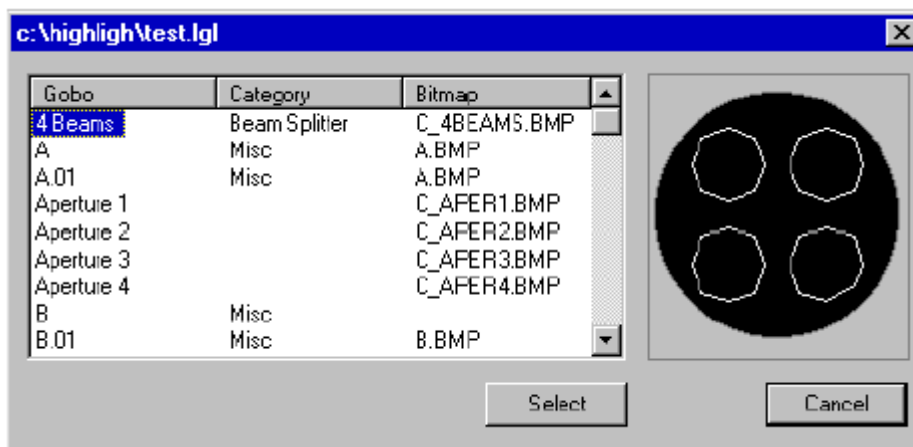
[Select Library]をクリック。

ライブラリーの名前が表示される。

ラインゴボのライブラリーを選択する。

[Select Gobo]をクリック。

新しいウィンドウが表示。



ラインゴボをリストから選択。右側に選択されたラインが表示される。表示されたものでよければ[Select]をクリック。

[Select a Gobo]ウィンドウの “ OK ” をクリック。 リンク完了。

ルームの設定

オフラインでロードされるシーンは、ルームと呼ばれる箱に表示されます。メニューバーの[Settings]から[Room preference]を選択して設定します。

“ Min Room Size (Meters) ”

ルームの大きさをメートルの数値で入力します。小さくてシーンが入らない場合は、自動的に数値が変更され、シーン全体がおさまるようにルームの大きさが変更されます。

中央の部分では、ルームの表示される様子を設定します。左側はディスプレイモードです。

[Invisible] 隠す。

[Edges] 端の部分のみ表示。

[Solid] 壁が立体的に表示。

(ただし、シーンを隠してしまうような壁は表示されない)

他の壁は Edge モードと同じように表示される。

[Single Color] 単色で表示。

[Multi Color] カラー表示。

[Textures] それぞれの壁にビットマップを設定して表示。

ここで変更した設定は、シーンとともに保存されます。

[Make Default] デフォルト設定。
ルーム設定がされていないシーンをロードした際に、まず表示されるルームの設定を変更します。

[Restore Default] 現在の設定を、デフォルト設定に戻します。

DMX ショー

DMX のインプットをファイルとして保存しておき、後から再生させる事ができます。AVI ファイルを作るのに使う事もできます。

“ View ” の “ DMX Show ” を選択し、ウィンドウを開きます。

再生

停止

記録

ファイルから保存されている DMX ショーを開きます。

保存

ループ 繰り返し再生させる

オプション

“ Record ” タブ DMX ショー記録の際の詳細

[Description] 名前

[Creator] 作成者

[Frame time] どのくらいの間隔で DMX 値が読み取られるか。
デフォルトでは “ 25ms ” となっています。これは、DMX 値は毎秒 40 フレームで読み取られるということになります。

“ Video ” タブ Avi ビデオファイル作成にあたってのパラメーターを設定します。

[Frame every] 1 つのビデオフレームをどのくらいの DMX フレームで成立させるか。
デフォルトでは “ 2 ” となっています。これは、フレームタイムが 25ms (40 フレーム/秒) の時、ビデオフレームは 50ms (20 フレーム/秒) というということになります。

[KEY frame every] キーフレームとして保存されるフレームを指定。
図では、1200 番目のフレームが保存されるということで、毎分 1 つのキーフレームが作られるということです。

最後の行では、ビデオのカラー設定を指定します。

“ Paths ” タブ DMX ショーとビデオファイルをどこへ保存するかを設定することができます。

Video

このボタンでは、ビデオファイル(Avi)を作る事ができます。ビデオファイル名を入力し、使用するビデオエンコーダー (ソフト) を選択するとスタートします。

“ Gobo Search libraries Selection ”

メニューバーの Settings、Gobo Search Libraries を選択。

ラインゴボをビットマップゴボとしてオフラインで自動検索するライブラリーを追加、削除する事ができます。

標準のラインゴボライブラリーは、.lgl で表されます。

ライブラリーを追加したい時は、そのライブラリーを指定して “ Add ” をクリック。

削除したい時は、そのライブラリーを指定して “ Remove ”、“ Close ” をクリックすると、全ての変更は保存され、ウィンドウが閉じます。

GOBO Editor

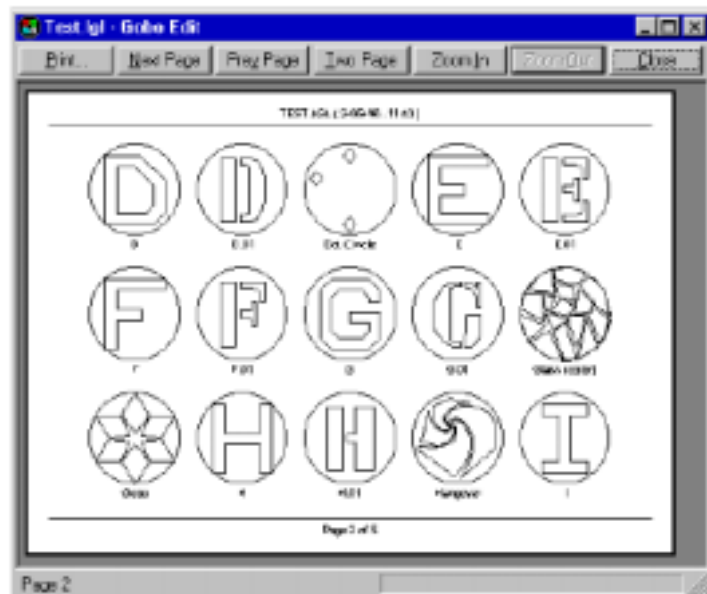
使用するゴボがライブラリーにない場合、ゴボエディターでゴボを作っておくと、MSD オフラインでゴボのライン表示する事ができ、シーンのイメージが作りやすくなります。複雑なラインを使用すると、コンピューターの作動時間が遅くなったりする場合がありますので、細かく正確なゴボラインを作成する必要はありません。表示されたものが実際のものに近ければいいのです。

作成したゴボには色をつけることもできます。

メインウィンドウには、2つのウィンドウが表示されます。左側でゴボを作成すると、右側でそのゴボのラインのイメージが確認できます。

“ Print Preview ”


メニューバー “ File ” の “ Print Preview ” を選択すると、現在開いているラインゴボライブラリーの印刷プレビューを見ることができます。




- | | |
|----------------|-----------------------------------|
| “ Print ” | 印刷します。 |
| “ Next page ” | 次のページへ。 |
| “ Prev. page ” | 前のページへ。 |
| “ Two page ” | 2 ページを一度に表示します。 |
| “ Zoom in ” | ズームイン (大きく表示) |
| “ Zoom out ” | ズームアウト (小さく表示) |
| “ Close ” | このウィンドウを閉じ、ゴボエディターのメインウィンドウへ戻ります。 |

Gobo


メニューバーから “ Gobo ” を選択します。開いているゴボライブラリーに作用します。

“ Previous ” 

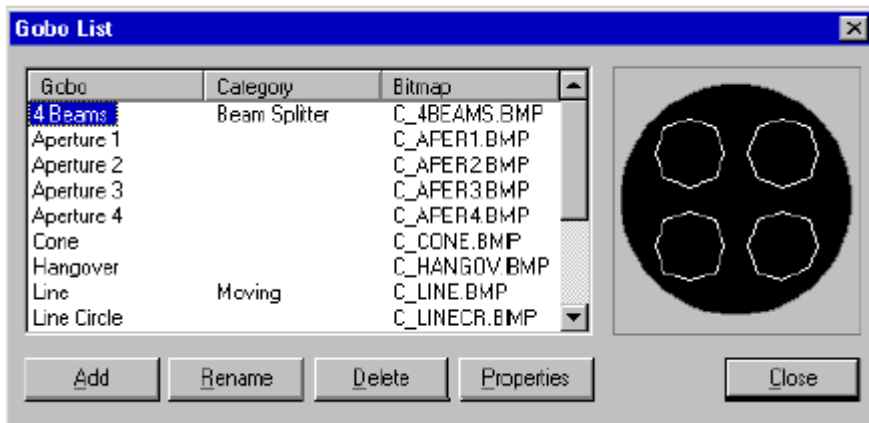
現在開いているゴボの、前に開いたゴボを表示します。

“ Next ” 


現在開いているゴボの、次のゴボを表示します。

“ List ” 

新しいウィンドウ “ Gobo List ” が開きます。



現在開いているライブラリーから編集に使用するゴボなどを選択します。

“ Add ” 

新しいラインゴボを加えます。

“ Rename ”

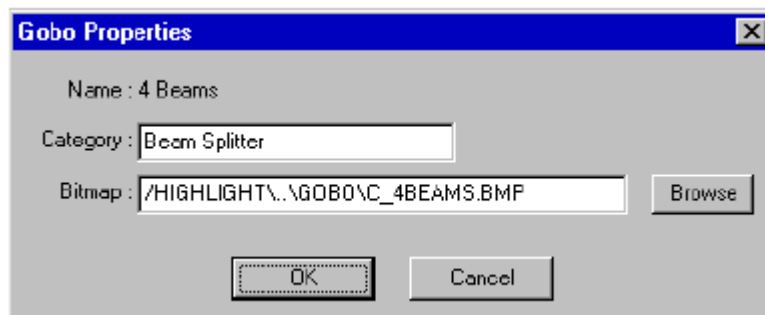
選択したゴボの名前を変更します。

“ Delete ”

選択したゴボを削除します。(一度に複数のゴボを選択し、削除する事もできます。)

“ Properties ”

選択したラインゴボにリンクされているビットマップを変更し、また種別で分類する事ができます。



“ Category ”

グループ名をつけ、分類する事ができます。

“ Bitmap ”

ラインゴボにリンクさせるビットマップを入力、作成、また編集します。

(“ Browse ” ボタンでファイルから選択)

“ OK ”

変更したものを有効にする。

“ Cancel ”

変更を取りやめる。

ゴボをラインゴボから選択し、右クリックすると新しいメニューが表示されます。

“ Close ”

メインウィンドウに戻ります。

Edit

ゴボエディターで編集する際の全ての可能性を表示します。

編集ウィンドウで右クリックしてもメニューが表示されます。

“ Clear Pick ”

選択を解除します。

“ Add Point ” 

軸となるポイントとラインを表示。

“ Delete Point ”

左クリックで指定したポイントとラインを削除します。

“ Connect Point ”


指定したポイントから灯体へラインを引きます。このラインはスポットライトのビームの一部となり、オフラインの際のみ画面右側に表示されることとなります。

“ Add Area ” 

編集中のゴボに、ポイント (ラインなし) を加えます。

“ Delete Area ”

指定したエリアを削除します。

“ Color ” 

指定したエリアと次のエリアに加える色を選択します。

“ Reverse Area Points ”

エリアポイントを変更 (元に戻す) します。

“ Insert mode ”

挿入モードにします。このモードでウィンドウの中をクリックすると、新しいエリアが加えられ、ポイントを指定してしまうことを防ぐ事ができます。

エリアが指定されていた場合、そのエリアの中に新しいポイントを加えます。

“ Attach Bitmap ”

編集集中のラインゴボに他のビットマップを定義付けます。オフラインでは、そのビットマップが表示されます。

“ Detach Bitmap ”

定義づけられた、重ねられたビットマップを削除します。

“ Snap ” 

使用できるグリッドに沿って、ライン等が配置されます。

PAPER

シーンの簡単な図面といくつかのテーブルなどの情報をプリントアウトする事ができます。作り上げたシーンの変更などはできませんので、ショーデザイナーでおこなってください。

“ Page setup ”

メニューバーの “ File ” から “ Page Setup ” を選択して開きます。

印刷するサイズを変更します。縦に 4 ページまで、横に 4 ページまで、最高で 1 枚に 16 ページを印刷する事ができます。

また、“ Set Font ” をクリックしてフォントを変更する事もできます。

例えばこれはミラーの灯体ですが、表示されている数字は、

1 列目 “ 1 : 235 ”

Port “ 1 ” にパッチされていて、そのポートの “ 235 ” に設定されている。

2 列目 “ - 12 - ”

灯体 ID 番号 “ 12 ”

[印刷][Print View]

メニューバーの “ File ” から “ Print ” を選択します。

印刷したいものを選びます。

“ Preview ”	印刷プレビュー
“ Print ”	印刷
“ Light plot ”	メインウィンドウに表示される図面が印刷されます。
“ Instrument Schedule ”	それぞれの灯体のリスト。
“ ID ”	灯体の ID 番号
“ Port ”	接続ポート
“ Channel ”	チャンネル設定
“ Manufacturer ”	灯体のメーカー
“ Model ”	灯体名
“ Type ”	灯体の種類 (コンピューター、スポット追跡 など)
“ Source ”	ランプタイプ
“ Weight ”	重量
“ Power ”	消費電力
“ Height ”	設置高さ
“ Fader ”	フェーダー (%)
“ Iris ”	アイリス (%)

“ Angle ”	現在のビーム角
“ Min Angle ”	最小ビーム角
“ Max Angle ”	最大ビーム角
“ Gobo ”	ゴボ
“ Gel ”	ゲル名 / 番号
“ Edit ”	どのコラムをどの順番で表示するかを編集できます。
“ Up ”	指定したコラムの位置を上のほうへ移動します。
“ Down ”	指定したコラムの位置を下のほうへ移動します。
“ Hide ”	指定したコラムを表示させない。
“ Show ”	指定したコラムを表示させる。
“ Edit ”	新しいウィンドウ “ Column Properties ” コラム名と コラムの幅を変更します。
“ Header Text ”	コラム名
“ Min Width ”	最小幅値
“ Relative Width ”	次のコラムまでの幅

[Patch List]

‘ Effect ’	エフェクト
‘ Value ’	パッチされたチャンネルの DMX 値
‘ Meaning ’	特徴 ex. ゴボホイールのゴボ名 など

“ DMX List ”

DMX チャンネルと DMX 値のリストを印刷します。 1 ポートが 1 ページに印刷されます。

注意事項

MSD (マーチンショーデザイナー) 使用中は必ず HASP (dongle) を差し込んでください。

HASP を差し込まない場合は、MSD(マーチンショーデザイナー)が起動されません。

MSD (マーチンショーデザイナー) の Registration Number と Serial Number を必ず控えておいてください。

製品改良のため製品仕様及び取扱説明書の記載内容は予告なしに変更することがありますのでご了承ください。

製品及び取扱説明書に万一御不振な点や誤り、記載漏れ等お気づきの点がございましたら下記連絡先までご連絡下さい。

マーチン プロフェッショナル ジャパン (株)
〒154-0024 東京都世田谷区三軒茶屋 1-18-11
スクウェア フィールド 1F
Phone (03) 5432-5249
Fax (03) 5432-5269
E-mail support@martinjp.com

JAN. 2002